

Instituto Federal de Educação e Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Diretoria Acadêmica de Gestão e Tecnologia da Informação - Tecnologia Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Programação de Computadores - Professora: Sarah Thomaz Lima de Sa

Turma(s): 2M  
2019

Data: 24 de maio de

Alunos(as): Adonis Rodrigues Duarte, Alanis Isabelle de Oliveira Silva;

### **Trabalho de Programação**

## **Componentes do grupo:**

Adonis Rodrigues Duarte e Alanis Isabelle de Oliveira Silva.

## **Proposta:**

O conceito do jogo consistirá em um pequeno RPG com um mapa repartido em casas cuja movimentação dependerá de um “dado” (variável aleatória) cujo valor dirá quantas casas o jogador andará. Nessas casa poderão haver eventos ou não. Haverá 2 tipos de eventos comuns: Itens e batalhas; e um incomum: o Chefe no fim do mapa. Haverá uma loja cuja questão se estará sempre disponível ou em casas específicas (mais um evento incomum) ainda será definida. As batalhas acontecerão em em turnos.

## **Objetivo:**

Chegar ao fim do mapa vivo e vencer o chefe final.